Fotografía tomada del Boletín Oficial no. 8, Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, pág.8

EL DISEÑO EN LA OLIMPIADA MÉXICO 68

Gonzalo Becerra Prado
Departamento de Teoría y Análisis

Para la realización de la XIX Olimpiada celebrada en nuestro país en 1968 se contó con un amplio programa de identidad gráfica, que abarcó diversos soportes que permitieron una difusión a nivel masiva de los juegos olímpicos, así como de un ambicioso programa cultural conocido como la Olimpiada Cultural, llevada a cabo por primera vez en la historia moderna de los juegos olímpicos, que complementó y enriqueció las competencias deportivas, a semejanza de los Juegos de la antigua Grecia.

El diseño de identidad para la Olimpiada de México luego de 50 años de su puesta en práctica representa un hito a nivel nacional e internacional, ya que no sólo se creó una imagen unificada a partir de elementos de diseño distintivos, sino que también tuvo una amplia aplicación, realizada por un gran equipo donde participaron diseñadores especializados en diversas áreas del diseño gráfico, editorial, industrial, arquitectónico, así como artistas y escritores.

El éxito del programa de identidad se debió a la gran capacidad organizativa del Comité Olímpico Mexicano (COM), mismo que tuvo que sortear diversos obstáculos para cumplir en tiempo récord la realización de los juegos, en un contexto social complejo y de transformación a nivel internacional, que en nuestro país se expresó en un movimiento estudiantil, surgido a mediados de 1968, proclive a las libertades democráticas y de expresión de lucha social que fue reprimida de forma dramática, previo al inicio de los juegos (la matanza del 2 de octubre en Tlatelolco).

Hacia finales de la década de los años sesenta, las corrientes del diseño ya incluían además del estilo tipográfico internacional los programas de identidad corporativa; además, se utilizaban sistemas integrales que se aplicaban a grandes empresas, organizaciones o eventos de gran magnitud como las ferias mundiales o la realización de las Olimpiadas cada cuatro años; se trataba de guiar a un público internacional y multiligüe mediante símbolos, códigos de color, señalética y una imagen unificada para la realización de la Olimpiada de México 68, que se convirtió en icónica por su aceptación internacional debido a su gran impacto, sobre todo, por el uso creativo de elementos emparentados con la corriente artística del *Op Art*, combinada con elementos del *Pop Art* y del arte psicodélico, con un cierto referente de identidad nacional (el arte huichol).

El innovador diseño gráfico para la Olimpiada cubrió no sólo necesidades de información y difusión, sino que conjugó diversos referentes artísticos y culturales, representada en imaginarios colectivos mediante elementos básicos de diseño como el manejo de la línea y el contraste, la simplificación simbólica de la forma, la cromática de los elementos gráficos y la tipografía, con un discurso de modernidad que incorporó la tendencia del estilo de diseño internacional, con el cual México se quiso mostrar ante el mundo.[1]

Desde el punto de vista estético, los elementos utilizados: tipografía, símbolos y colores fueron desarrollados con gran calidad y actualmente son un referente básico importante para comprender el diseño contemporáneo, ya que por primera vez fue aplicado un programa de identidad de forma tan amplia y efectiva para unos juegos olímpicos, por cierto, los primeros realizados en Latinoamérica. De manera elocuente, el diseño abarcó casi todos los ámbitos que en ese tiempo estuvieron al alcance de nuestro país, que incluyó la Olimpiada Cultural, la ambientación externa (urbana) de los sitios y recintos e interna (mediante colores, pendones o estandartes que ambientaron los espacios de las competencias deportivas), la señalética, la difusión publicitaria con anuncios monumentales y carteles. En el terreno de la arquitectura, se realizó la construcción o reacondicionamiento de recintos deportivos e instalaciones para albergar a los deportistas, asistentes y jueces, la famosa Ruta de la Amistad que sirvió como ambientación urbana a la par que de señalización donde se realizarían las competencias. Ruta en la que participaron artistas de varios países del mundo. Toda esta empresa que signifi-

1 El estilo surgió en la posguerra en Suiza y Alemania a mediados de los años cincuenta (llamado en un primer momento "Diseño Suizo"), que se extendió por toda Europa y Estados Unidos y llegó a ser el estilo predominante hasta los años setenta. Se desarrolló sobre todo en tipografía conocido como "estilo tipográfico internacional", que se caracteriza por su sencillez, el orden a partir de una diagramación con retículas, con la reducción de ornamentos y la simplificación de los elementos gráficos, dando prioridad a la comprensión del mensaje y a su fácil decodificación. Se utilizó en el diseño elementos fotográficos por lo general en blanco y negro en lugar de ilustraciones, con fondos planos de color y con la utilización de tipografías sans serif en formación alineada a la izquierda o derecha según el diseño, entre otras características.

có la realización de la XIX Olimpiada fue posible gracias a la participación de un extraordinario equipo de trabajo que se encargó de diversas áreas con más de 400 personas entre diseñadores gráficos, industriales, arquitectos, artistas, editores, fotógrafos y expertos en producción e impresión, así como cientos de voluntarios que tuvieron un gran compromiso lleno de entusiasmo y profesionalismo, todos con el objetivo de dar una gran imagen de organización y desarrollo del país ante el mundo.[2]

LOS CREADORES DE LA IDENTIDAD

La realización de la Olimpiada de México tuvo una enorme cantidad de actividades y avatares que enfrentar; para ello, se creó el programa de identidad con una visión integral y una base sólida que permitiera su aplicación en una gran cantidad de soportes, medios y materiales, así como en diversas escalas, con la finalidad de dar una imagen armónica y de gran impacto visual, sobre todo en el color, en una estructura urbana muy diferente a la que tenemos actualmente. También se ubicó a los recintos deportivos en varias partes de la ciudad, es decir, no se contó con un solo sitio como la villa olímpica, como posteriormente se realiza en las siguientes olimpiadas. La ciudad de México tenía relativamente poco desarrollo urbano y una densidad poblacional distinta.[3]

La coordinación de la Olimpiada se hizo de manera centralizada por el COM, dirigido por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez (1919-2013), presidente del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos, quien tuvo una gran capacidad organizativa y una visión muy clara de lo que se requería para los juegos, desde varios ámbitos: arquitectónico, urbano, de diseño gráfico e industrial, logística, señalética y difusión, así como promoción de la justa olímpica; por supuesto, apoyado por un importante y creativo equipo de trabajo, con un enfoque interdisciplinario y una mirada integradora en términos de símbolos culturales. El diseño del logotipo México 68 se utilizó como un elemento estratégico y fue reproducido millones de veces, con variantes, para todo tipo de comunicación y difusión y aplicado a un sinnúmero de artículos: prendas de vestir, carteles, cartas olímpicas, programas oficiales, programas de mano, folletos, libros, *souvenirs* y promocionales.

En términos de división del trabajo, desde un principio, se diversificaron las tareas a realizar por el programa de identidad a través de equipos de trabajo dirigidos por profesionales, donde participaron tanto mexicanos como extranjeros de la siguiente manera: diseño urbano, a cargo del arquitecto mexicano Eduardo Terrazas (1935); diseño gráfico, con el diseñador estadounidense Lance Wyman (1937); proyectos especiales, a cargo del diseñador industrial inglés Peter Murdoch (1940); Julia Jonhson-Marshall –esposa de Murdoch–, encargada del dise-

2 En el terreno de las comunicaciones, con motivo de la celebración de los Juegos Olímpicos, se creó el 20 de agosto de 1968 la Agencia Mexicana de Noticias (NOTIMEX), actualmente instituida como Agencia de Noticias del Estado Mexicano). Dicha agencia funcionó específicamente para la comunicación internacional sobre los juegos. En este mismo año en México se transmiten desde nuestro país los juegos olímpicos con una audiencia de 600 millones de personas en todo el mundo, la mayor alcanzada hasta entonces en la historia de la televisión. La transmisión por televisión fue realizada por primera vez en color, mediante la gran revolución en este medio: las señales captadas vía satélite. Por cierto, la transmisión de los juegos olímpicos se realizó en vivo desde la torre de telecomunicaciones de la Secretaría de Comunicaciones y obras Públicas, SCOP, terminada precisamente en ese año de 1968.

3 La población a finales de 1968 en México fue de 48 millones, 894 mil habitantes. Véase la página: https://datosmacro.expansion.com/demografia/poblacion/mexico?anio=1968, y en la ciudad se contaba con 6.9 millones de habitantes.

ño de los uniformes y de los accesorios de los voluntarios; publicaciones, con la editora originaria de Letonia, Beatrice Trueblood. Así mismo, participaron otras personalidades como los mexicanos Alfonso Soto Soria (1926-2010), museógrafo; Abel Quezada (1920-1991), caricaturista; Jesús Virchez Alanís (1931-2000), arquitecto y diseñador, quien fue el primer coordinador de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica a inicios de la UAM Xochimilco. Otras figuras protagónicas de la labor desarrollada por el Programa de Identidad fueron el escultor alemán Mathias Goeritz (1915-1990), los diseñadores gráficos estadounidenses Michael Gross, David Palladini, Bob Pellegrini y Beatrice Colle, de nacionalidad francesa mexicana, proveniente de la escuela de diseño de Basilea Suiza. Participaron además cerca de 15 mil jóvenes mexicanos, muchos estudiantes de la Universidad Iberoamericana, dirigidos por el arquitecto y diseñador Manuel Villazón (1932). El escultor Lorenzo Rafael realizó el diseño de las medallas olímpica por encargo de Pedro Ramírez Vázquez (en el diseño se incluye el logotipo de México 68); se diseñó la moneda conmemorativa de la XIX Olimpiada acuñada en plata de con valor de 25 pesos, la primera emisión de esta moneda fue de 250 millones de pesos y la segunda de 500 millones.

EL LOGO MÉXICO 68

El punto nodal del programa de identidad fue la creación del logotipo México 68[4] que implicaba varias cosas, a nivel simbólico la integración cultural, mediante un referente (o apropiación) de la cultura huichola (asentada en la Sierra Madre Occidental, principalmente en los estados de Nayarit, Jalisco y partes de Durango y Zacatecas), por la manera en que se reproducen las líneas en paralelas a partir de un centro origen (que en los diseños huicholes es realizada con estambres de colores pegados en una tabla con cera de Campeche. El diseño del logotipo partió de la integración del número de la celebración de los juegos: el 68, en triple línea, con los aros olímpicos (utilizados oficialmente desde el año

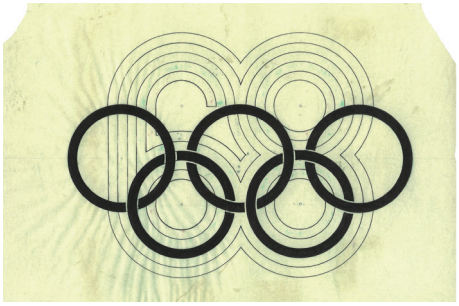


Fig. 1. México 68, boceto original realizado por Lance Wyman en 1966, trazado con compás y tinta china con los aros olímpicos integrados, tomado de Catálogo *Lance Wyman México*, Exposición De ida y vuelta: iconos urbanos, pág. 34

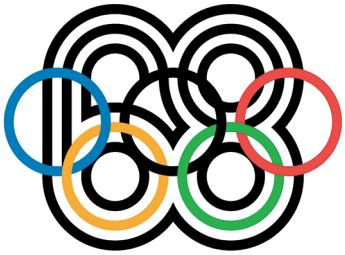


Fig. 2. Integración del símbolo con el 68

Fig 3. Integración geométrica con la palabra México

4 Acerca de la polémica de quién fue el creador del logotipo de la Olimpiada de México, así como de los demás símbolos existen diversas versiones y referencias; en este artículo, sólo mencionamos a partir de textos publicados las autorías o los diseñadores que se vieron involucrados en la imagen de identidad sin entrar en dicha polémica, muchas referencias se encuentran en la Memoria oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada, Volumen II, México, 1969, publicada por el Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, otras referencias se han publicado en otros textos impresos o electrónicos.

1914 y que representan a los cinco continentes) (fig. 1), a partir de las proporciones de los propios círculos; por ello, al duplicar los trazos de los aros medios se obtuvieron las proporciones, en sentido vertical, para los números, en cuanto a su grosor, es decir, se partió de un esquema que prácticamente daba el símbolo olímpico y de ahí se desarrolló una tipografía lineal condensada para generar la palabra México (fig. 2 y 3).

Posteriormente, se realizó la extensión de líneas paralelas, verticales, diagonales y en círculos, a partir del logotipo, hasta lograr un cuadrado que fue aplicado en diversos impresos como carteles, folletos y libros y un timbre postal (fig. 4 y 5).

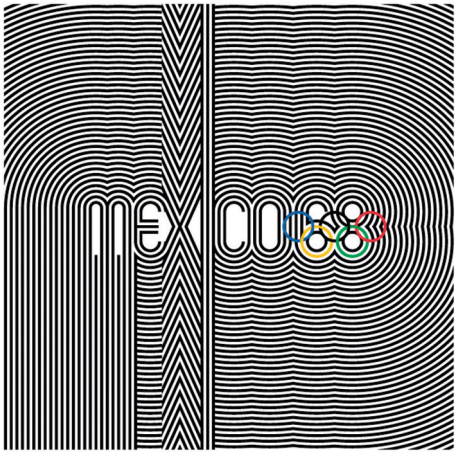
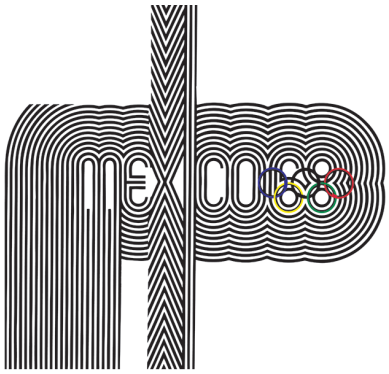


Fig. 5. Desarrollo completo de la imagen de identidad de la XIX Olimpiada México 68

Desarrollo de la configuración geométrica

Extensión a partirde las líneas paralelas del logotipo

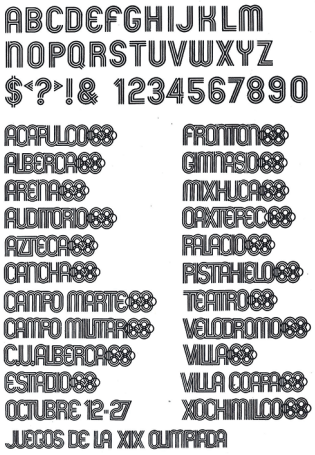


Extensión de las curvas del logotipo

Fig. 4. Desarrollo geométrico del logotipo México 68

EL ALFABETO OLÍMPICO

El alfabeto, los números y los símbolos tipográficos fueron desarrollados, en concordancia con el logo, por José Luis Ortiz Téllez; no obstante que en ocasiones resultaron un tanto ilegible en algunos textos, eran plenamente decodificables por su similitud con el logo México 68 como se puede ver en algunas aplicaciones para los recintos deportivos y demás instalaciones.



LOS SÍMBOLOS DEPORTIVOS Y EL CÓDIGO DE COLOR

Respecto a los símbolos que se requerían para las 20 disciplinas deportivas (18 del programa olímpico y dos de demostración: tenis y pelota vasca) fueron iniciados por Jesús Virchez, Manuel Villazón y Sergio Chiappa (quien luego fue profesor de la Licenciatura en Diseño Industrial en la UAM Xochimilco), Peter Murdoch y estudiantes de la Universidad Iberoamericana; los pictogramas posteriormente fueron refinados por Lance Wyman. En ellos, se optó por la utilización de un elemento representativo, herramienta o instrumento, de cada competencia o por partes del cuerpo de los deportistas, por cierto, también se agregó el símbolo del pentalón y el de la Villa Olímpica (fig. 6). Cabe mencionar que el hecho de que se hayan redondeado las esquinas de los pictogramas tiene su referente en los glifos mayas, así como en algunos sellos prehispánicos que también están redondeados. A cada uno de los símbolos se les dio un color distintivo como un sistema de codificación (fig. 7).

Fig. 6. Símbolos deportivos con códigos de color

Fig. 7. Códigos de color para las disciplinas deportivas y la Villa Olímpica

LOS SÍMBOLOS DE LA OLIMPIADA CULTURAL

Posteriormente al diseño de los símbolos deportivos, se diseñaron los correspondientes a la Olimpiada Cultural, que marcaron sitios donde se llevaron a cabo actividades artísticas, de teatro, música, danza, cine, científicas, de pintura infantil, filatelia, entre otras, símbolos donde

Fig. 8. Símbolos de la Olimpiada Cultural

intervinieron Lance Wyman, Beatrice Colle y José Luis Téllez (fig. 8).

LOS SÍMBOLOS DE SERVICIOS Y ELEMENTOS DE SEÑALÉTICA

Se requirieron también diversos símbolos de servicios que identificaban sitios de competencia, transportes y como señalética (lugares como accesos, escaleras, rampas, asientos, filas o estacionamiento), para los asistentes a los recintos y como forma de identificación, que fueron desarrollados por Lance Wyman (fig. 9).

Como parte de la señalética, se diseñaron quioscos de información de los eventos deportivos y de guía turística colocados en lugares estratégicos, así como señalización y mobiliario urbano.

Para los sistemas de señalética, Peter Murdoch diseñó las instalaciones con señales móviles y fijas que asemejan tótems, hechos con cartón corrugado impreso y fácil de armar.

Como parte del diseño urbano y sistema de señalización, Terrazas ideó la realización de un conjunto de esculturas monumentales de fibra de vidrio, inspiradas directamente en la tradición del arte popular mexicano de "los judas", para señalar la ubicación de los recintos sede de los distintos deportes. Dicha ubicación se marcaba también a través de gigantescos globos de helio diseñados con base en el logotipo, que eran iluminados durante la noche con gran efecto teatral. Muchas calles y las entradas de los edificios donde los Juegos se llevaron a cabo mostraban monumentales velos de plástico con la imagen estilizada de una paloma en vuelo, el emblema de la paz, sobre fondos de vistosos colores según los códigos establecidos para señalar las distintas rutas de los eventos.

Fig. 9. Símbolos de servicios

LA PALOMA DE LA PAZ

Una de las imágenes más emblemáticas del programa cultural que circuló por todo el mundo y tuvo un sinfín de aplicaciones fue la correspondiente a la paloma de la paz (fig. 10), diseñada a partir de la silueta generada por el número 68, en varios colores pero que predominó en negro. Imagen que fue decodificada por el movimiento estudiantil con la paloma atravesada por una bayoneta y multiples reproducciones en carteles propagandísticos (fig. 11).

Fig. 10. Paloma de la Paz que se hacía acompañar con la frase de Abel Quezada: "Todo es posible en la paz"

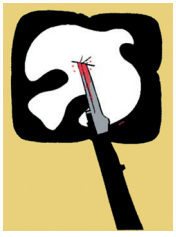


Fig. 11. Paloma resignificada por el movimiento estudiantil del 68

Quioscos de información, Olimpiadas México 68

EL PROGRAMA EDITORIAL

Un vasto programa de publicaciones se llevó a cabo en torno a la celebración de los juegos como ya se mencionó a cargo de Beatrice Trueblood; en éste se realizaron las aplicaciones del logotipo en boletines oficiales, cartas olímpicas, programas culturales, exposiciones, programas de mano, carteles deportivos y culturales, reglamentos, folletos y las Memorias de los Juegos Olímpicos de México 68, publicada en cinco tomos y en tres idiomas: español, francés e inglés, por el Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, en 1969. Muchas de estas publicaciones, con gran acierto, adoptaron el formato cuadrado lo que dio una imagen unitaria y de identidad del programa de diseño (fig. 12).

LAS SERIES DE ESTAMPILLAS POSTALES

Como parte de la promoción internacional de la Olimpiada de México 68, se emitió en 1965 la primera serie preolímpica, todavía con la ausencia de la identidad gráfica que se creó dos años después; ésta constó de cinco estampillas con valores que van de 20 centavos a 2 pesos en distintos tamaños. Toda la serie es muy similar en su diseño y está firmada por R. Muñoz y R. García, tienen referentes de figuras prehispánicas.

La segunda serie preolímpica apareció en 1966 con dibujos de Diego Rivera que fuera diseñada para los murales del proyecto que no se concluyó para el Estadio Olímpico México 68 de CU.

En la tercera serie preolímpica de 1967 aparece el nombre de Lance Wyman en estampillas con el diseño aplicado del sistema de identidad gráfica. Se utilizaron colores brillantes de fondo, con el texto "México 68" en la parte superior derecha, con figuras en negro de cada deporte (fig. 13).

Para 1968, se emite la cuarta serie con otros colores de fondo y otros deportes. Tanto en esta serie como en la anterior se dibujaron de tal manera que, alineándolas en forma horizontal, se hace una continuidad muy dinámica.

Se imprimieron estampillas con otros temas del mismo Wyman, como la realizada en memoria a Martin Luther King hijo, asesinado ese mismo año, en tonos de luto, con la paloma de la paz en blanco. Otras estampillas tienen motivos como el mapa de México, la paloma de la paz, emblema de México 68, la pirámide del sol de Teotihuacán y el símbolo del fuego olímpico.

Se hicieron otras estampillas con el tema arquitectónico: el Palacio de los Deportes, el estadio de CU, la Torre de Microondas de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes.

Emisiones posteriores, tuvieron temas alusivos a las olimpiadas como el discóbolo de Mirón, la medalla olímpica, los pictogramas de los 19 deportes y la Villa Olímpica, así como del cartel de los Juegos Olímpicos México 68 y otro de los símbolos de la olimpiada cultural, impreso en color plata.

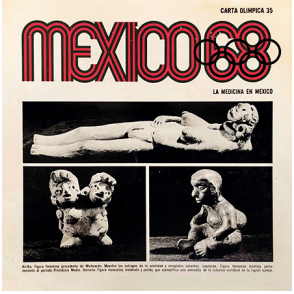


Fig. 12. Carta Olímpica, publicadas por el Departamento de Publicaciones Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada

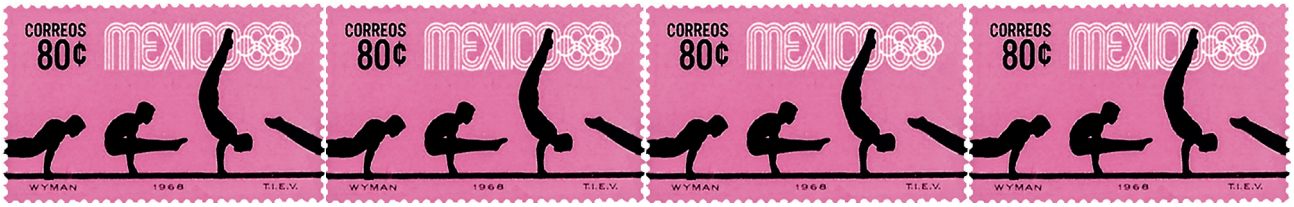


Fig. 13. Estampillas con la imagen de Gimnasia, diseñada por Lance Wyman, 1968.

CONCLUSIÓN

La imagen de identidad de la XIX Olimpiada tuvo una gran aceptación a nivel nacional e internacional y tuvo un gran éxito porque logró conjugar valores tanto autóctonos (como el uso del color en relación al arte huichol), como referentes del imaginario cultural internacional (como las corrientes artísticas del *Op Art*, el *Pop Art* y el arte psicodélico). Así como un estilo tipográfico internacional basado en los trazos simples, asentados en principios reticulares, como el diseño de la tipografía *sans serif*, aunado a una innumerable aplicación de los íconos a todo tipo de material impreso en una multitud de soportes y que abarcaron vestuario, artesanías, banderines, estandartes, calcomanías, globos, carteles, folletos libros y medios electrónicos como la televisión y el cine, además de todo tipo de *souvenirs*. Con estos componentes, la imagen de México se internacionalizó de tal manera que tiempo después se utilizó de manera repetitiva en el Mundial de futbol de México 70 y prácticamente con los mismos principios tipográficos en el Mundial de futbol de 1986. La imagen de 1968, con pequeños cambios, aun hoy se utiliza para el Maratón Internacional de la Ciudad de México, como el realizado apenas en 2018; sin embargo, dicha imagen ha tenido un éxito limitado, porque no se ha creado nada nuevo y se ha reutilizado el diseño de la olimpiada del 68 como un cliché, ya que sólo ha tenido variantes tipográficas (cambio de rasgos en las letras), así como variaciones de color. Lo que nos habla de un uso muy repetitivo, y en cierta forma abusivo, con una aplicación sin escrúpulos, con fines meramente comerciales y publicitarios (fig. 14).

MARATÓN Ciudad de México

Fig. 14. Diseño de la imagen del Maratón de la Ciudad de México 2018

REFERENCIAS

México 68: una visión crítica, varios autores, en Arquine, *Revista internacional de arquitectura y diseño*, México, invierno, 2008.

Becerra, Gonzalo, *Identidad gráfica de la Olimpiada de México 1968*, en *Espacio Diseño*, núm. 172, diciembre-enero 2009, págs. 18-21.

Catálogo de exposición, *Diseñando México 68 una identidad olímpica*, INBA-Landucci Editores, México, 2008,

Catálogo Lance Wyman México, *Exposición De ida y vuelta: íconos urbanos*, Museo Universitario de Arte Contemporáneo, UNAM, Editorial RM, México, 2014.

Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, *Memoria oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada*, Volumen II, México, 1969.

Fernández, Bonsiepe, Gui (coord.), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*, Editora Blücher, Sao Paulo, 2008, págs.. 190-192.

Meggs, Philip B., *Historia del diseño gráfico*, 3ª ed. Mc Graw-Hill, México, 2000.

Troconi, Giovanni et al., *Diseño Gráfico en México. 100 años 1900-2000*, Artes de México, México, 2010.

REFERENCIAS EN INTERNET

El diseño en las olimpiadas de México 68

http://autenticoestilete.blogspot.mx/

Neo Pixel revista de diseño y artes creativas. Olimpiadas México 68: un referente para el diseño a nivel mundial.

http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/1501-olimpiadas-mexico-68-un-referente-para-el-diseno-a-nivel-mundial-.html

XIX Juegos Olímpicos de México 1968. Parte II. José Luis Ortiz Téllez.

http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2016/08/10/xix-juegos-olimpicos-de-mexico-1968-parte-ii/

La identidad olímpica de México 68. Sara Hidalgo

http://registropersonal.nexos.com.mx/?p=3407

Foro Alfa, Cómo se creó la identidad de los Juegos Olímpicos México 68.

https://foroalfa.org/articulos/como-se-creo-la-identidad-de-los-juegos-olimpicos-mexico-68